

ABSTRAK

Safitry, Estiani. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berupa *e-comic* dalam pembelajaran matematika materi Peluang SMP Kelas VIII. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I : Assist. Prof. Febrian, S.Pd., M.Sc. Pembimbing II: Assist. Prof. Dr. Nur Izzati, S.Pd., M.Si.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, *E-Comic*, Peluang

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berupa *e-comic* dalam pembelajaran matematika materi peluang SMP kelas VIII yang valid dan praktis bagi peserta didik. penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dan lembar angket respon pendidik dan peserta didik. data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kemudian diubah menjadi data kuantitatif dengan skala interval dengan menggunakan MSR. Dari validasi ahli media memperoleh penilaian sebesar 85% dengan kriteria sangat valid, validasi ahli materi memperoleh penilaian sebesar 78.57% dengan kategori valid dan validasi ahli bahasa memperoleh penilaian sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Untuk angket praaktikalitas respon pendidik memperoleh penilaian sebesar 76.92% dengan kategori praktis sedangkan praaktikalitas respon peserta didik memperoleh penilaian sebesar 87.06% dengan kategori sangat praktis.

ABSTRACT

Safitry, Estiani. 2023. Development of Interactive Learning Media in the form of e-comics in learning mathematics about Class VIII Middle School Opportunities. Essay. Mathematics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education. King Ali Haji Maritime University. The First Advisor : Assist. Prof. Febrian, S.Pd., M.Sc. The Second Advisor: Assist. Prof. Dr. Nur Izzati, S.Pd., M.Si

Keywords: Development, Interactive Learning Media, E-Comic, Opportunity

This research is a type of Research and Development (R&D) research using the 4D model. The purpose of this study was to produce interactive learning media in the form of e-comics in mathematics learning on the material opportunities for grade VIII junior high schools that are valid and practical for students. This study used research instruments in the form of expert validation sheets and questionnaires for the responses of educators and students. the data obtained is qualitative data and then converted into quantitative data with an interval scale using MSR. From the validation of media experts, it obtained an assessment of 85% with very valid criteria, validation of material experts obtained an assessment of 78.57% in the valid category and validation of linguists obtained an assessment of 85% with a very valid category. For the practicality questionnaire, the teacher's response obtained an assessment of 76.92% in the practical category, while the practicality of student responses obtained an assessment of 87.06% in the very practical category.